

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2000-140412

(43)Date of publication of application : 23.05.2000

(51)Int. Cl.

A63F 13/00

(21)Application number : 10-324899 (71)Applicant : TAMU:KK

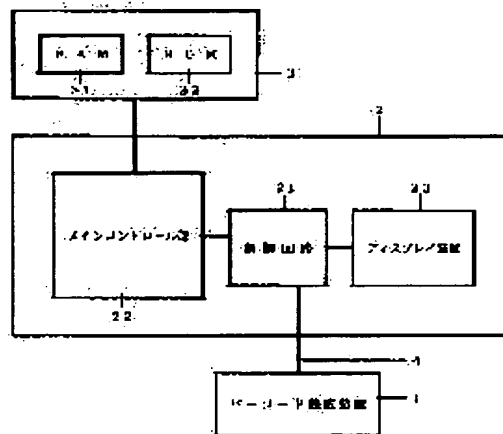
(22)Date of filing : 16.11.1998 (72)Inventor : TOMITA TOKIO

(54) BAR CODE GAME DEVICE

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To facilitate bar code input even when a player is young by arithmetically processing the converted data for advancing a game corresponding to a game program stored in a storage circuit beforehand in a game machine.

SOLUTION: A bar code is inputted to a bar code reader 1 and made into digital signals so as to be read as the bar code data in the bar code reader 1. The bar code data made into the digital signals are read in a control circuit 21 and the read bar code data are transferred to a main control part 22. Then, in the main control part 22, a data base for the game and a bar code arithmetic program stored in a ROM 32 are collated and an arithmetic processing is performed. As a result, a graphic pattern and the various kinds of parameters are decided and images are displayed on the display device 23 of the game machine.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's
decision of rejection]

[Kind of final disposal of application
other than the examiner's decision of
rejection or application converted
registration]

[Date of final disposal for
application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's
decision of rejection]

[Date of requesting appeal against
examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号
特開2000-140412
(P2000-140412A)

(43)公開日 平成12年5月23日(2000.5.23)

(51)Int.Cl.

識別記号

F I

テーマコード(参考)

A 6 3 F 13/00

A 6 3 F 9/22

A 2 C 0 0 1

審査請求 未請求 請求項の数2 O L (全 7 頁)

(21)出願番号 特願平10-324899

(22)出願日 平成10年11月16日(1998.11.16)

(71)出願人 398058968

株式会社タム

東京都台東区蔵前3丁目13番13号

(72)発明者 富田 時男

東京都台東区蔵前3丁目13番13号 株式会
社タム内

(74)代理人 100092646

弁理士 水野 清

Fターム(参考) 2C001 A000 AA13 AA17 BA00 BA06

BB00 BB02 BB08 BC00 BC05

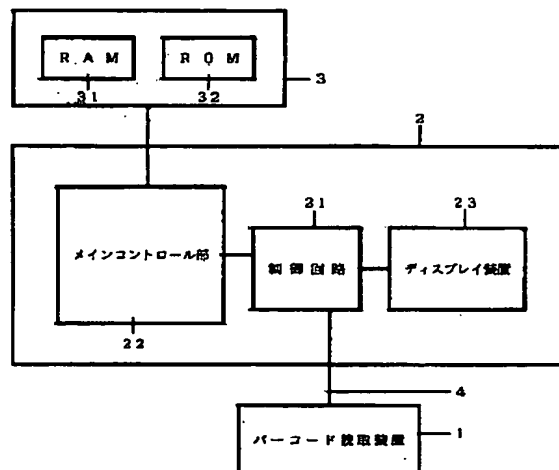
CA00 CA08 CB01 CB02 CC02

(54)【発明の名称】 バーコードゲーム装置

(57)【要約】

【目的】市販されている商品に印刷表示したバーコードを用いて、ゲームデータとしうるバーコードゲーム装置を提供する。

【構成】ゲーム機にケーブルを介してバーコード読取装置を接続し、バーコード読取装置で読み取ったバーコードのデータを、専用ゲームソフトに内蔵したバーコード演算プログラムでゲームを進行するためのデータとし、このゲームを進行するためのデータをゲームのためのデータベースと照合してグラフィックパターンやパラメータをゲーム画面に表示する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】ゲーム機に接続するあらゆる商品に印刷表示されたバーコードを双方向で読み取ることのできるバーコード読取装置と、該ゲーム機に接続して使用するゲームプログラムを記憶した記憶媒体とからなり、該記憶媒体には前記バーコード読取装置から読み取ったバーコードデータをゲームを進行するためのデータに変換するプログラムと、前記変換したゲームを進行するためのデータおよびゲームプログラムを記憶する記憶回路とを有し、前記ゲーム機にはその変換したゲームを進行するためのデータを予め記憶回路に記憶させたゲームプログラムに従って演算処理するメインコントロール部を有することを特徴とするバーコードゲーム装置。

【請求項2】前記バーコード読取装置がバーコードを読み取ることのできるリーダー部と、読み取ったバーコードの感度調整を行うことのできるアンプ部と、スイッチを押圧しているときだけ電流が流れるパワースイッチと、感度調整した信号を出力する出力部とを有することを特徴とする請求項1記載のバーコードゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、商品に印刷表示されたバーコードをバーコード読取装置に入力し、入力されたバーコードデータをデジタル信号に変換し、そのデジタル信号を演算して数値化し、その数値化したプログラムをゲームのためのデータベースと照合してグラフィックパターンおよびパラメータを画像出力として表示するバーコードゲームに関する。

【0002】

【従来の技術】従来からこの種のバーコード付ゲーム装置の技術は、多数提案されている。例えば、特公平5-30475号公報がある。この発明は、バーコードによりカードの持つデータを読み取り、そのデータに従ってカードとカードを対戦させて勝敗判定を行うカードゲーム玩具に関するものである。即ち、このカードゲーム玩具は、予め用意したカードに必要なデータをバーコードで表示し、このバーコードデータをゲーム機と一体に形成したバーコード読取手段で読み取り、その読取手段で読み取った対戦データを記憶手段で記憶し、その記憶手段で記憶された対戦データのうち、一方を攻撃側、他方を守備側とし、カードとカードを対戦させて勝敗判定を行うものである。そして、各カードのデータが記憶手段に記憶されると同時に、ゲーム機のディスプレイには、文字と数字が画面表示されるものである。これにより、この発明は遊戯者が自分のカードと相手のカードをゲーム機で対戦させて2つのカードの勝敗を決することができる。しかしながら、この発明は対戦結果を表示するディスプレイが文字や数字のみを表示するものであるため、対戦型カードゲーム玩具として物足りないものであった。

【0003】そこで、上記従来例を改良したものが特公平7-121293号公報である。このバーコード読取装置に関する発明は、バーコードによりカードの持つデータを読み取り、そのデータに従ってカードとカードを対戦させて勝敗判定を行うバーコード式テレビゲームに関するものである。即ち、この発明はゲーム機本体とバーコード入力装置をケーブルで接続し、ゲーム機付属のバーコードが印刷表示された専用カードを用いて、バーコード情報をバーコード入力装置で入力し、ゲーム用プログラムに従ってバーコード情報によりテレビゲームのための演算をして、バーコード情報により定まるキャラクタを含む画像出力をゲーム画面に画像表示するものである。これにより、この発明はディスプレイ装置が文字や数字のみでなくテレビゲーム用画像を表示することができると共に、テレビゲーム用画像がバーコード情報により決まるキャラクタを含み、異なるバーコード情報によりテレビゲーム用画像が異なるキャラクタを表示することができるものである。

【0004】他方で、最初に述べた従来例を改良した技術として、特開平5-307634号公報がある。即ち、最初の従来例であるカードゲーム玩具は、ディスプレイに数字のみが表示され、カードに記入されたキャラクタ等が実際に戦う場面を映像化することができないため、具体的な対戦内容を想像でしか知ることができないという問題のほか、ディスプレイに対戦結果を表示する時に、単調なメロディが流れるだけであり、ゲーム内容を盛り上げる音響効果が期待できないという問題があった。そこで、本発明は、バーコード読取手段から得られたデータを、ゲーム機で他の情報に変換すると共に、この情報に従ってゲーム内容を決定し、さらにゲーム内容を映像表示及び音声化するようにしたものである。ところが、この発明はバーコードを読み取るためのバーコード読取手段が具体的に開示されておらず、しかもゲーム機のバーコード読取手段を使用した場合には一方のみでしかバーコードを読み取ることができないという不便さがあった。また、バーコード読取手段から得られたデータをゲーム機器で他の情報に変換する点が記述されているが、どのような手段でどのような情報に変換されるかが全く記述されていなかった。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】そこで、本発明はこれら未解決の点を具体化し、ゲーム機とは別体で双方向読み取り可能なバーコード読取装置を開発すると共に、バーコード読取装置であらゆる商品に印刷表示されているバーコードを読み取ってゲームデータとして、利用できる技術を提供することを目的とする。

【0006】

【課題を解決するための手段】請求項1記載のバーコードゲーム装置は、ゲーム機に接続するあらゆる商品に印刷表示されたバーコードを双方向で読み取ることのでき

るバーコード読取装置と、該ゲーム機に接続して使用するゲームプログラムを記憶した記憶媒体とからなり、該記憶媒体には前記バーコード読取装置から読み取ったバーコードデータを、ゲームを進行するためのデータに変換するプログラムと、前記変換したゲームを進行するためのデータおよびゲームプログラムを記憶する記憶回路とを有し、前記ゲーム機にはその変換したゲームを進行するためのデータを予め記憶回路に記憶させたゲームプログラムに従って演算処理するメインコントロール部を有することを特徴とする。

【0007】請求項2記載のバーコードゲーム装置は、請求項1記載のバーコードゲーム装置において、前記バーコード読取装置がバーコードを読み取ることのできるリーダー部と、その読み取ったバーコードの感度調整を行うことのできるアンプ部と、スイッチを押圧しているときだけ電流が流れるパワースイッチと、感度調整した信号を出力する出力部とからなることを特徴とする。

【0008】

【発明の実施の形態】本発明は、ゲーム機にケーブルを介してバーコード読取装置を接続し、バーコード読取装置で読み取ったバーコードのデータを専用ゲームソフトに内蔵したバーコード演算プログラムでゲームを進行するためのデータとし、このゲームを進行するためのデータをゲームのためのデータベースと照合してグラフィックパターンやパラメータをゲーム画面に表示するバーコードゲーム装置に関するものである。RAM31にゲームを進行するためのデータとして入力されたビットパターンは、メインコントロール部22でビットパターン解析がなされ、その後RAM31でバーコードパターンを抽出する。

【0009】

【実施例】以下、図面に基づいて本発明の実施例を詳細に説明する。図1は、本発明の実施例を示すブロックダイヤグラムである。バーコード読取装置1はケーブル4を介して、ゲーム機2に接続され、該ゲーム機2にはゲームプログラムを記憶した記憶媒体3である専用ゲームソフトが接続されている。バーコードがバーコード読取装置1に入力され、バーコード読取装置1においてバーコードデータとして読み込めるようにチャタリング防止処理を行って白黒の数値を読み込みデジタル信号化される。このデジタル信号化されたバーコードデータは、制御回路21で読み込まれ、読み込まれたバーコードデータはメインコントロール部22に転送されたのち、記憶媒体3のRAM31にビットパターンとして書き込まれる。その後、ROM32に記憶したバーコード演算プログラムを呼び出してメインコントロール部22でゲームのためのデータベースと照合を行う。この結果、グラフィックパターンや各種パラメータが決定し、ゲーム機2のディスプレイ装置23に画像表示を行う。ディスプレイ装置に画像が表示されたのちは、キー操作を行えば

ゲーム機2の制御回路21が作動して、ゲームが開始し、キャラクタを育成する。ここで、記憶媒体3としてゲームソフトを記述したが、これに限られることなく、例えば、CD-ROM、ROMカード等であっても良い。

【0010】図2は、本発明の他の実施例を示すブロックダイヤグラムである。本実施例が先の実施例と異なる点は、ゲーム機2とディスプレイ装置が別体で構成されている点である。例えば、現在市販されている家庭用ゲーム機はディスプレイ装置としてテレビジョン受像機にケーブルを接続してゲームを行えるようになっている。この点を除いて、本実施例の構成は先の実施例と同じであるので、便宜上その説明を省略する。

【0011】図3は、本発明で使用するバーコード読取装置の回路図を示したものである。図3において、バーコード読取装置1は、スイッチを押しているときだけ電流が流れるパワースイッチ11と、バーコードを読み取るためのリーダー部12と、読み取ったバーコードの感度調整を行うことのできるアンプ13と、感度調整を行ったバーコードのデジタル信号を出力する出力部14とからなる。本発明では市販されている商品に印刷表示されているバーコードを使用するので、ゲームデータに変換するのに必要なデータのみならず不必要なデータも含まれている。そのため、遊戯者がバーコード読取装置にバーコードを入力するとき、バーコードの左側の数字から読み込ませても、逆にバーコードの右側の数字から読み込ませても良く、記憶媒体3のROM32でバーコードの左右チェックを行い、必要な数字のみを読み取るように構成されている。

【0012】図4は、本発明の実施例におけるバーコードデータ処理のフローチャートである。ステップ101において、バーコード読取装置1にバーコードを読み込ませるためにバーコード入力を行う。そして、ステップ102及びステップ103では、バーコードの白黒の数値を読み込み、バーコードデータを読み込めるようにチャタリング防止処理を行うと共に、バーコードの先頭そろえを実行する。その後、ステップ104においてデジタル化されたデータから、入力されたバーコードの白色バーおよび黒色バーを認識するために必要なデータをサンプリングする。そして、ステップ105で前記サンプリングされたデータからバーコードの白色バーと黒色バーとを解析し、ステップ106において前記解析データからバーコードパターンを抽出する。このようにステップ104からステップ106では、バーコードリーダーに読み込まれたデータを数値化するプログラム処理がRAM31とメインコントロール部22の間で行われる。その後、ステップ107ではバーコードが左側から入力されたのか、又は右側から入力されたのかを識別する左右チェックを行い、ステップ108において数値出力を行う。次に、ステップ109で前記出力された数値をROMに記憶されたデータベースと照合する。照合した結

5

果、NOであればステップ101へ戻り、再度バーコード入力を行う。そして、ステップ109でゲームのためのデータベースと照合して一致した場合には、ステップ110に進みグラフィックパターンやパラメータを表示するので、各種キャラクタ、攻撃力等のパラメータを選択する。そして最後に、ステップ111において、ゲーム画面がディスプレイ装置に表示され、制御回路21を操作することによりゲームが開始するように構成されている。

【0013】本発明のバーコードゲーム装置において、バーコード読取装置1がバーコードのデータを読み取り、読み取ったデータを制御回路21で読み取ったのち、メインコントロール部22に転送する。メインコントロール部22は、転送されたバーコードデータを、RAM31に書き込む。その後、ROM32に記憶されたバーコード演算プログラムに従い、演算処理を行う。そして、読み込まれたバーコードにふさわしいゲームキャラクタをROM32に記憶されたゲームプログラムから選択すると共に、選択されたキャラクタの特性、レベル、武器の種類、身体の状態等ゲーム進行上必要な各種パラメータを選択する。選択されたデータはケーブル4を介して接続されたゲーム機2に転送される。転送されたゲームデータを受信したゲーム機2は、ディスプレイ装置23にゲーム画面を画像表示する。

【0014】ゲームモードはNPC対戦モード、VS対戦モード、トレーニングモード、ストーリーモード等の選択が可能である。遊戯者は適宜これらのモードの中から選択し、ゲームを開始する。ゲームストーリー上の仮想世界ではバーコードはバーロイドと呼称されるゲームキャラクタのエネルギー源として扱われ、スクロールカードと呼称されるアイテムに記録される。遊戯者は、市販の商品から採取したバーコードを使用して前記バーロイドと呼称されるゲームキャラクタとスクロールカードを操って遊戯する。ストーリーモードでは、遊戯者がゲームストーリー上の仮想世界の中に存在するゲームキャラクタを探して捕獲することにより手駒のゲームキャラクタの数を増やすことができる。また、他の遊戯者の所有するゲームキャラクタを自分のキャラクタと交換することによって必要なキャラクタを得ることもできる。トレーニングモードでは、魔法、アイテム、食事、必殺技等の各種パラメータをバーコードの入力によって強化し、遊戯者が所有する手駒のゲームキャラクタをレベル

6

アップさせることができる。対戦モードでは、このようにして獲得育成したゲームキャラクタを、3体を1チームとして構成し、バーコード入力によってゲームキャラクタにパワーを与え、対戦ゲームを行うものである。

【0015】

【発明の実施の形態】本発明は、以上説明したような形態で実施され、次のような効果を奏する。

【0016】本発明は、双方向で読み取り可能なバーコード読取装置を使用するので、遊戯者が年少者であってもバーコード入力が容易にでき、しかもパワースイッチを押圧しているときのみバーコード入力を行うことができるので、電源の消費を防止することができるバーコードゲーム装置を提供することができる。

【0017】本発明は、市販されている商品に印刷表示されたバーコードを利用して、ゲームキャラクタの特性、攻撃力等が決定されるので、従来の予め用意されたバーコードを表示したカードに比べて、より高いゲーム性を与えることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施例を示すブロックダイアグラムである。

【図2】本発明の他の実施例を示すブロックダイアグラムである。

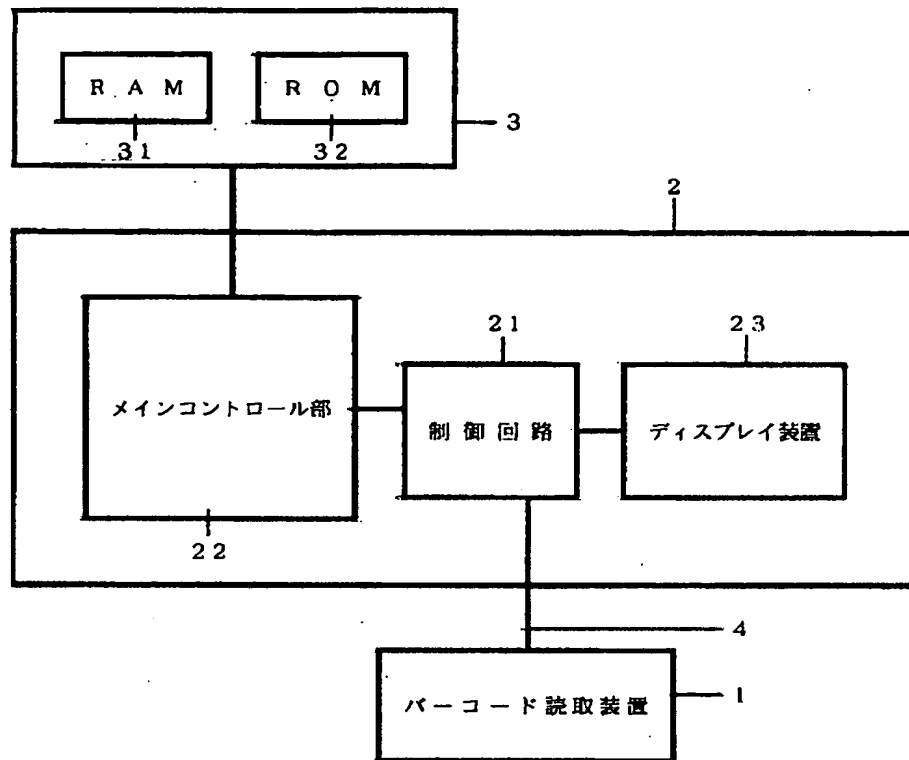
【図3】本発明に使用するバーコード読取装置の回路図を示す図である。

【図4】本発明の実施例であるバーコードデータ処理のフローチャートを示す図である。

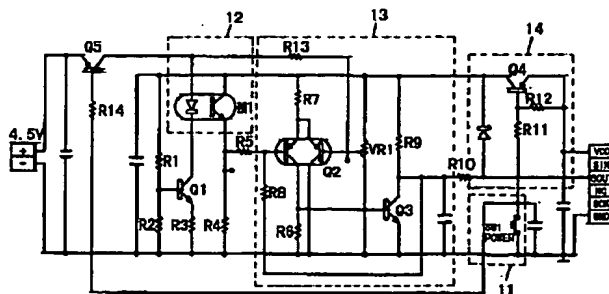
【符号の説明】

- | | |
|----|------------|
| 1 | バーコード読取装置 |
| 2 | ゲーム機 |
| 3 | 記憶媒体 |
| 4 | ケーブル |
| 11 | パワースイッチ |
| 12 | リーダー部 |
| 13 | アンプ部 |
| 14 | 出力部 |
| 21 | 制御回路 |
| 22 | メインコントロール部 |
| 23 | ディスプレイ装置 |
| 31 | RAM |
| 32 | ROM |

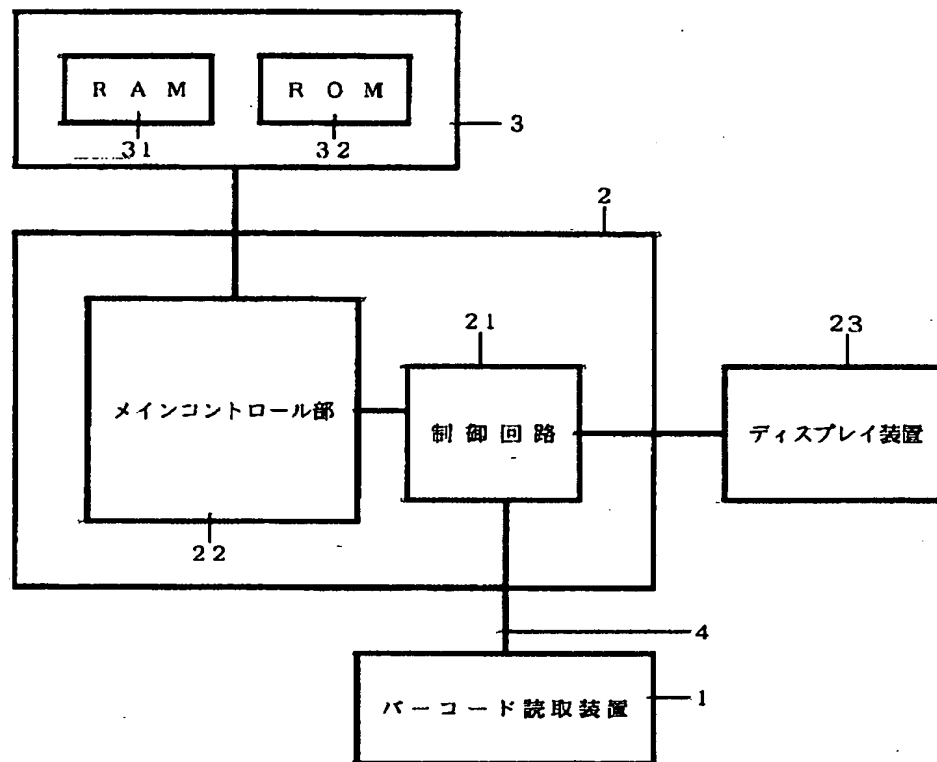
【図1】



【図3】



【図2】



【図4】

